

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk, yakni media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *research and development*. Metode *research and development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.¹ Setiap produk yang ingin dikembangkan perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam agar produk yang dihasilkan dapat tepat sasaran dan efektif bagi penggunanya.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 407.

Menurut Sukmadinata, penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.² Terdapat banyak jenis produk hasil pengembangan, mulai dari modul, buku, alat bantu, program komputer, maupun media permainan.

Dalam penelitian dan pengembangan Permainan Tema Kebudayaan Indonesia, peneliti menggunakan model dari Borg dan Gall. Peneliti memilih model Borg dan Gall karena model ini tepat apabila peneliti ingin mengembangkan suatu produk. Metode Borg dan Gall ini terdiri dari tiga tahap revisi yang berguna untuk meminimalisir kekurangan yang terdapat dalam suatu produk. Berikut ini adalah rincian kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall, yaitu:

1) *Research and Informing Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary From Of Product*, 4) *Preliminary Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operational Product Testing*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final Product Revision*, 10) *Dissemination and Implementation*.³

Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan data (*research and informing collecting*). Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian pendahuluan, yaitu analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) h. 190.

³ Nusa Putra, *Research and Development* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hh. 119-120.

kecil. Tahap kedua adalah perencanaan (*planning*). Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perencanaan yang meliputi mengidentifikasi keterampilan dan perumusan tujuan.

Tahap ketiga adalah pengembangan draft produk (*develop preliminary from of product*). Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan bahan dan prosedur pengembangan. Tahap keempat adalah uji coba lapangan awal (*preliminary testing*). Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah produk telah lulus pengujian, peneliti akan melakukan uji coba lapangan tahap awal yang dilakukan di suatu kelas dengan menggunakan tiga subjek penelitian.

Tahap kelima adalah merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji sebelumnya. Tahap keenam adalah uji coba lapangan (*main field testing*). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji lapangan kedua dengan menggunakan delapan subjek penelitian.

Tahap ketujuh adalah penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product testing*). Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dan saran hasil uji lapangan sebelumnya. Tahap kedelapan adalah uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji lapangan akhir terhadap dua puluh lima subjek penelitian. Tahap kesembilan adalah penyempurnaan produk hasil (*final product revision*). Pada tahap ini, peneliti

melakukan melakukan revisi akhir berdasarkan masukan dan saran untuk dari uji lapangan akhir.

Pada tahap kesepuluh adalah tahap diseminasi dan implikasi (*dissemination and implementation*). Pada tahap ini, peneliti tidak melakukannya dikarenakan adanya keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti untuk menyebarkan produk ini.

3. Responden

Responden berguna untuk menilai efektifitas produk yang dikembangkan peneliti. Adapun responden dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. *Expert Judgement* (Uji Ahli)

Pengujian ini akan dilakukan oleh beberapa ahli yang menguasai bidang produk yang peneliti kembangkan. Uji ahli memiliki fungsi untuk mengukur keefektifan produk yang dihasilkan dan untuk mengetahui produk yang dihasilkan sudah siap untuk dipasarkan atau belum. Pengujian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

b. Pengguna

Pengguna produk ini adalah siswa kelas IV di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Adanya pengguna diharapkan dapat memberikan kritik dan saran agar produk dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Peneliti akan melakukan tiga jenis uji lapangan yang akan melibatkan pengguna media

Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang dilakukan melalui tiga tahapan uji lapangan, yaitu tahapan uji coba lapangan awal menggunakan tiga subjek penelitian dengan tingkatan prestasi yang berbeda, uji coba lapangan menggunakan delapan subjek penelitian dengan tingkatan prestasi yang berbeda, serta uji pelaksanaan lapangan menggunakan dua puluh lima subjek penelitian. Bagi pengguna yang sudah memainkan permainan ini tidak diikuti sertakan dalam uji lapangan selanjutnya.

4. Instrumen

Sebelum membuat kuesioner penelitian, maka perlu dibuat suatu panduan acuan yang berupa kisi-kisi penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner yang digunakan untuk mencari data:

Untuk memperoleh data mengenai keefektifan media yang dikembangkan peneliti, maka digunakan instrumen yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen
Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	Nomer Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Siswa	Jumlah siswa	1	1
	Mayoritas usia siswa	1	2
Pembelajaran	Metode pembelajaran	1	3
	Sarana dan prasarana	1	4
	Kesulitan materi	1	5
	Permasalahan pembelajaran	1	6, 7
	Kebutuhan pembelajaran	1	8, 9, 10

Untuk memperoleh data mengenai keefektifan penggunaan tampilan media, maka digunakan instrumen yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen
untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomer Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Visual	Kejelasan gambar	3	1, 2, 3
	Pemberian warna cerah	3	4, 5, 6
	Kesederhanaan tampilan	1	7
	Keseimbangan tampilan	1	8
	Bebas bias	2	9, 10
Kualitas Teknis	Material media permainan baik atau tidak mudah rusak	1	11
	Material media permainan aman untuk siswa sekolah dasar	1	12
Panduan atau Arahan Penggunaan	Panduan atau arahan permainan mudah dipahami	1	13
	Panduan atau arahan pertanyaan mudah dipahami	1	14
Tipografi	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa sekolah dasar	1	15
	Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik siswa sekolah dasar	1	16

Untuk memperoleh data mengenai kesesuaian media dengan materi, maka digunakan instrumen yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen
untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Keselarasan Kompetensi	Kesesuaian media dengan standar kompetensi	1	1

	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	1	2
	Kesesuaian materi dengan indikator	1	3
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	4
Isi Materi	Kemenarikan materi	1	5
	Keakuratan materi	1	6
	Kefaktualan materi	1	7
Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	Ketertarikan peserta didik	1	8
	Keterlibatan peserta didik	1	9

Untuk memperoleh data mengenai keefektifan penggunaan bahasa, maka digunakan instrumen yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Aspek	Kategori	Jumlah Butir	Nomor Butir Soal
Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	1, 2, 3
Ekonomis	Tidak menggunakan bahasa yang berlebihan	1	4
Kesatuan dan Organisasi	Kalimatnya saling berhubungan	1	5
	Kalimatnya runtun	1	6
Gaya atau Tipe Huruf	Tipe huruf konsisten	1	7
Tipografi	Ukuran huruf sesuai dengan anak sekolah dasar	1	8
	Jenis huruf sesuai dengan anak sekolah dasar	1	9
Warna	Warna tulisan mudah dibaca	1	10

Untuk memperoleh data mengenai tanggapan tampilan produk yang telah peneliti kembangkan, maka peneliti akan melakukan wawancara kepada siswa yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen
Tahap *One to One*

Aspek	Kategori	Jumlah Butir	Nomor Butir Soal
Tampilan	Kejelasan gambar	3	1, 2, 3
	Kesesuaian pemberian warna	3	4, 5, 6
	Bebas bias	1	7, 8
Tipografi	Keterbacaan huruf	1	9

Untuk memperoleh data mengenai tanggapan terhadap produk yang peneliti kembangkan, maka peneliti akan memberikan instrumen penggunaan produk. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen
Tahap *Small Group* dan *Field Test*

Aspek	Kategori	Jumlah Butir	Nomor Butir Soal
Tampilan	Kejelasan gambar	3	1, 3, 5
	Kesesuaian pemberian warna	3	2, 4, 6
	Bebas bias	2	7, 8
Tipografi	Keterbacaan huruf	3	9, 10, 11
Bahasa	Kejelasan bahasa	4	12,13, 14, 15

Penguji akan menyebarkan kuesioner kepada pengguna, kemudian kuesioner tersebut akan diolah dengan data statistika sederhana menggunakan skala likert. Skala digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,

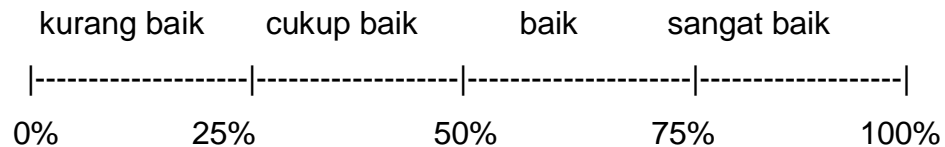
dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁴ Skala likert ini mewakili pendapat responden mengenai produk yang peneliti kembangkan. Berikut ini adalah skala penilaian yang digunakan peneliti:

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Tidak baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

Skala 1-4 ini menggambarkan sangat tidak baik hingga sangat baik. Untuk menghitung skor rata-rata pengujian materi, pengujian media, serta penggunaan media yang akan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah peneliti memberikan kuesioner, peneliti akan menafsirkan data kualitatif menjadi data kuantitatif menggunakan acuan berikut ini:



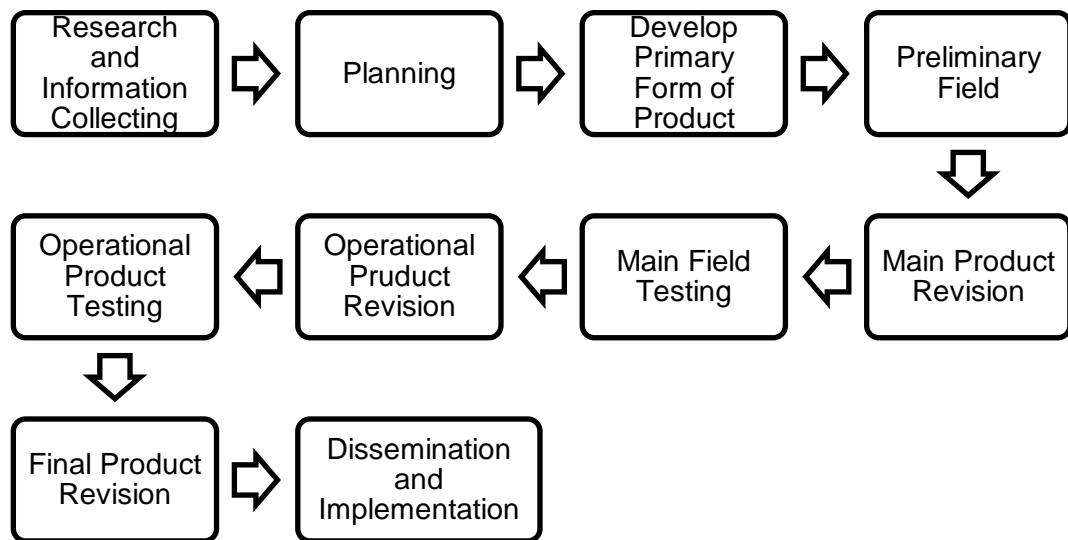
Bagan 3.1 Garis Rentang Skor

- 0% - 25% = Sangat kurang baik
- 26% - 50% = Kurang baik
- 51% - 75% = Baik
- 76% - 100% = Sangat baik

⁴ Sugiyono, *op.cit.*, h. 93.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg and Gall. Tahapan yang terdapat pada model Borg and Gall adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2 Model Pengembangan Borg and Gall

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap ini adalah tahap awal studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi yang akan diteliti. Dalam tahap pengumpulan informasi awal ini ada beberapa langkah, yakni:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang dibutuhkan siswa yang dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media permainan agar sesuai dengan kenyataan yang terdapat pada lapangan.

Peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas dan melakukan pemberian kuesioner terhadap siswa kelas IV SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan ketika pembelajaran IPS berlangsung. Selain itu, SDN Malaka Jaya 08 mengalami keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, seperti media pembelajaran. Akibatnya guru kesulitan dalam mentransfer materi pelajaran kepada siswa karena sulit bagi siswa untuk mencerna materi pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan sebuah media yang membantu mengubah materi abstrak menjadi materi konkret.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan suatu media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Produk yang akan dihasilkan peneliti adalah media pembelajaran yang berupa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang di dalamnya berisi mengenai keragaman kebudayaan yang terdapat di Indonesia, berupa keragaman tarian, rumah adat, pakaian adat, senjata adat, dan lagu daerah. Materi dalam media permainan ini disajikan dengan lengkap, sehingga dapat membantu guru dalam menampilkan keragaman kebudayaan Indonesia. Adanya gambar-gambar yang menarik dan metode bermain dalam belajar menjadikan siswa menjadi tertarik dan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta.

b. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur dilakukan untuk menentukan teori-teori yang dapat menunjang keakuratan penelitian ini. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran, teori permainan, teori pembelajaran, teori Ilmu Pengetahuan Sosial, teori kebudayaan, dan teori karakteristik siswa usia sekolah dasar. Teori tersebut berasal dari berbagai literatur, mulai dari buku, *website*, hingga jurnal online.

c. Penelitian Skala Kecil

Peneliti melakukan penelitian skala kecil yang dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana kegiatan pembelajaran IPS di kelas yang dilakukan dengan teknik observasi. Dari hasil observasi ditemukan beberapa masalah, yaitu guru menggunakan metode ceramah sepanjang pelajaran berlangsung, tidak adanya penggunaan media pembelajaran, dan masih ditemukannya siswa yang berbincang-bincang dengan temannya yang lain ketika pembelajaran berlangsung.

Metode ceramah yang dilakukan sepanjang pelajaran menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam belajar karena guru lebih mendominasi ketika pembelajaran berlangsung. Tidak adanya media dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik terhadap pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang masih berbincang-bincang dengan teman lainnya ketika pembelajaran berlangsung.

2. Perencanaan

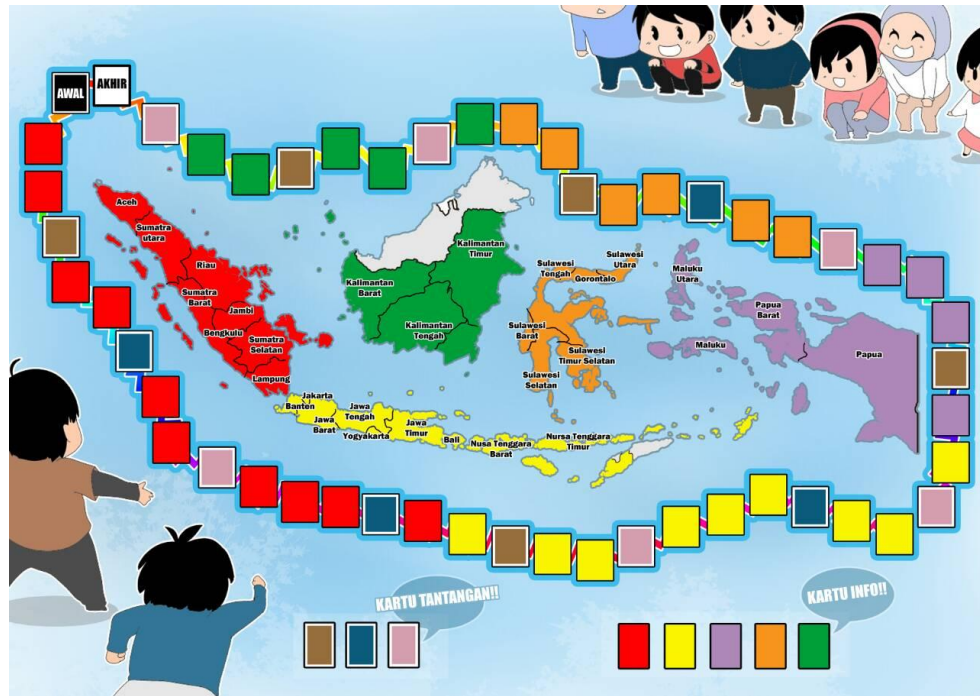
Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi keterampilan dan perumusan tujuan. Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini berupa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan fisik, maupun sosial penggunanya. Peneliti akan melakukan pengujian terhadap produk yang dikembangkan yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3. Pengembangan Draft Produk

Pengembangan desain Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Desain Papan Permainan

Permainan Tema Kebudayaan Indonesia ini didesain menggunakan software *photoshop* dengan ukuran papan kertas 49 cm x 32,5 cm.



Gambar 3.1 Desain Papan Permainan

b. Desain Kartu Informasi

Kartu informasi ini mencakup materi keragaman kebudayaan Indonesia yang meliputi, yaitu kebudayaan tari adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan rumah adat yang terdapat di 34 provinsi di Indonesia, sehingga kartu informasi kebudayaan berjumlah 136 kartu. Kartu informasi kebudayaan dibedakan menjadi lima warna. Warna kuning mewakili kepulauan Jawa; warna biru mewakili kepulauan Jawa, Bali, NTB, dan NTT; warna jingga mewakili kepulauan Kalimantan; warna hijau mewakili kepulauan Sumatera; dan warna ungu mewakili kepulauan Kalimantan.

Warna ini ditentukan berdasarkan pulau kecil yang berada didekat pulau besar. Hal ini dilakukan agar siswa mudah dalam mengenali pulau-pulau

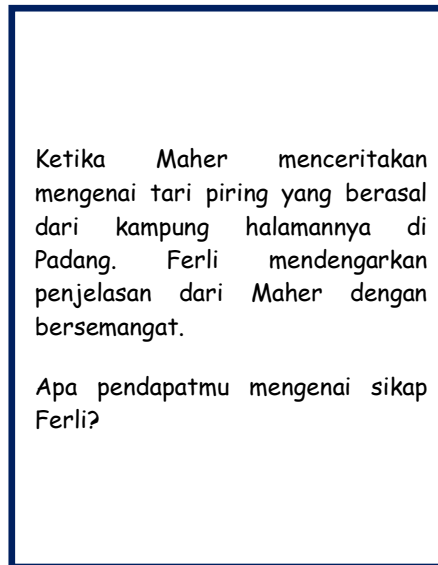
besar yang terdapat di Indonesia. Selain itu, warna yang berbeda pada setiap pulau dapat menarik perhatian siswa dalam memainkan permainan ini. Pada setiap kartu berisi gambar dan informasi kebudayaan. Ukuran kartu ini adalah 8,2 cm x 13,5 cm.



Gambar 3.2 Desain Kartu Informasi

c. Desain Kartu Pertanyaan

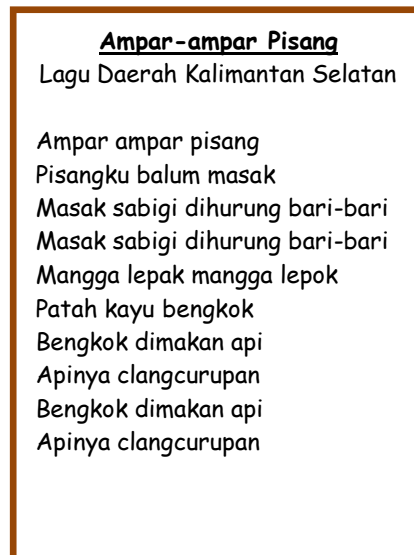
Kartu pertanyaan ini terdiri dari dua jenis pertanyaan, yaitu kartu yang berisi pertanyaan mengenai pengetahuan kebudayaan Indonesia dan pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis. Kartu ini terdiri dari lima belas pertanyaan. Ukuran kartu ini adalah 8,2 cm x 13,5 cm.



Gambar 3.3 Desain Kartu Pertanyaan

d. Desain Kartu Tantangan Bernyanyi

Kartu tantangan bernyanyi berisi lagu daerah Indonesia yang dilengkapi dengan teks lagu dan asal daerah lagu tersebut. Adanya teks lagu menjadikan siswa mengetahui lirik lagu daerah secara keseluruhan, sedangkan adanya asal daerah lagu berfungsi agar siswa mengetahui tempat dimana lagu tersebut berasal. Lagu yang terdapat pada kartu ini dipilih berdasarkan lagu yang umumnya diketahui oleh para siswa. Ukuran kartu ini adalah 8,2 cm x 13,5 cm.



Gambar 3.4 Desain Kartu Tantangan Bernyanyi

e. Desain Kartu Tantangan Bergerak

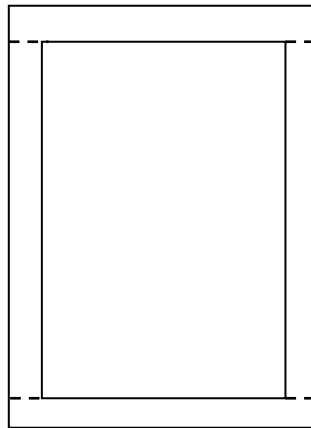
Kartu lakukan ini berisi tantangan bergerak yang harus dilakukan pemain. Pemain membaca tulisan yang terdapat di kartu dan memberikan gaya sesuai tulisan yang terdapat di kartu tanpa mengeluarkan suara. Ukuran kartu ini adalah 8,2 cm x 13,5 cm.



Gambar 3.5 Desain Kartu Bergerak

f. Desain Kardus Kemasan

Desain kemasan luar menggunakan *photoshop* yang berukuran 29 cm x 37 cm. Kardus terdiri dari dua bagian, yaitu bagian atas dengan bagian bawah yang akan disatukan menjadi satu bagian.



Gambar 3.6 Desain Kardus Kemasan

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji ahli terhadap ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada uji lapangan ini, peneliti akan menggunakan akan tahapan *one to one*. Peneliti melibatkan tiga siswa yang ditentukan berdasarkan prestasinya, yaitu prestasi tinggi, sedang, dan kurang.

One to one ini dilakukan agar peneliti dapat melihat kemenarikan produk terhadap siswa secara lebih mendalam. Tahapan *one to one* ini dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Setelah selesai memainkan Permainan Seteparula Tema Kebudayaan Indonesia, peneliti akan melakukan

wawancara terhadap siswa mengenai tanggapan siswa dari segi tampilan permainan.

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Setelah dilakukan uji coba lapangan awal akan dilakukan revisi yang dimaksudkan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk diuji kembali pada tahap selanjutnya. Peneliti melakukan revisi terhadap bagian yang mendapat penilaian kurang berdasarkan hasil wawancara siswa.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahapan ini akan digunakan *small group*. Tahapan ini akan dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Peneliti melibatkan delapan siswa dengan latar belakang prestasi yang berbeda, yaitu prestasi tinggi, sedang, dan kurang. Siswa yang sudah mencoba bermain Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia diuji sebelumnya, tidak diikuti sertakan dalam uji ini. Siswa akan diberikan kuesioner mengenai penggunaan produk yang berfungsi untuk menentukan keefektifan media permainan ini.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan

Setelah dilakukan *small group evaluation* akan dilakukan revisi untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan

menjadikan produk tersebut layak untuk diujikan kembali pada pengujian selanjutnya.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Peneliti melibatkan dua puluh lima siswa. Tahapan ini akan dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Peneliti akan memberikan kuesioner mengenai penggunaan produk. Kuesioner yang diberikan pada tahap ini sama dengan kuesioner yang diberikan pada tahap uji coba lapangan atau *small group*. Pemberian kuesioner dilakukan peneliti untuk meminimalisir kekurangan yang masih terdapat dalam permainan ini.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Peneliti akan kembali melakukan revisi agar media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia menjadi valid dikarenakan telah melakukan serangkaian proses yang sistematis.

10. Disiminasi dan Implikasi

Peneliti tidak melakukan tahapan ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam menyebarluaskan produk yang dikembangkan.

C. Teknik Evaluasi

Menurut Tyler, evaluasi adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.⁵ Tujuan dari evaluasi ini adalah membantu peneliti melihat sejauh media permainan ini dapat tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik evaluasi ini akan menggunakan teknik non test, yaitu pemberian kuesioner dan wawancara.

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan atau topik yang fungsinya untuk mengetahui sejauh mana suatu proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Evaluasi formatif menggunakan empat tahap, yaitu *review* oleh ahli, *one to one*, *small group*, dan *field test*.

1. *Expert Review*

Pada *expert review* melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi, bahasa, dan media merupakan dosen PGSD FIP UNJ. Ahli tersebut akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan peneliti melalui kuesioner yang telah disediakan. Kuesioner tersebut berisi kritik dan saran agar produk yang dikembangkan peneliti menjadi lebih baik.

Hasil kuesioner dari ahli ini kemudian dihitung berdasarkan skala likert. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek akan dikategorikan ke dalam

⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 3.

kriteria hasil. Data yang diperoleh dari siswa akan dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan dengan kriteria hasil.

2. *One to One*

Setelah melakukan revisi produk berdasarkan *review* para ahli kemudian dilakukan *one to one* dengan melibatkan tiga siswa kelas IV di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur yang dipilih berdasarkan tingkatan prestasinya. Peneliti akan melakukan wawancara terhadap siswa mengenai tanggapan siswa terhadap produk. Hasil wawancara ini kemudian dianalisis dan dijadikan panduan untuk melakukan revisi agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

3. *Small Group*

Hasil produk yang telah direvisi kemudian akan diujikan kembali dalam *small group* dengan melibatkan delapan siswa kelas IV di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur yang dipilih berdasarkan tingkatan prestasinya, yaitu tinggi, sedang, dan kurang. Siswa yang sudah mencoba memainkan Permainan Setaparula Kebudayaan Indonesia diuji sebelumnya tidak diikutsertakan dalam uji ini. Setelah siswa mencoba memainkan permainan ini, peneliti akan memberikan kuesioner penggunaan produk. Hasilnya dari kuesioner ini membantu peneliti dalam merevisi produk agar lebih baik. Data yang

diperoleh akan dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan dengan kriteria hasil.

4. *Field test*

Pada tahapan ini melibatkan dua puluh lima siswa kelas IV di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Siswa yang sudah mencoba memainkan Permainan Setaparula Kebudayaan Indonesia diuji sebelumnya tidak diikuti sertakan dalam uji ini. Siswa akan mengisi mengenai penggunaan produk. Data yang diperoleh dari siswa akan dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan dengan kriteria hasil.